





5 sekund junior jest grą przeznaczoną dla dzieci w wieku od 6 lat. Prosimy rodziców lub opiekunów o zapoznanie się z niniejszą instrukcją i wytłumaczenie dzieciom zasad gry. Pytania na żółtej stronie kart przeznaczone są dla dzieci młodszych, a na czerwonej dla starszych. Jeśli nie wszyscy gracze radzą sobie z czytaniem pytań, radzimy wyznaczyć Prowadzącego (np. rodzica lub starsze dziecko). Prowadzący czyta pytania, sam nie biorąc udziału w grze.

CEL GRY

Zadaniem graczy jest odpowiedzieć poprawnie na jak najwięcej pytań. Za każdym razem gracze muszą podać określoną liczbę poprawnych odpowiedzi (2 – karty żółte lub 3 – karty czerwone), zanim kulki stoczą się w dół spirali.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Z talii odłóżcie karty specjalne: „Czas” i „Zmiana”. Resztę kart potasujcie i włóżcie je do pojemniczka. Wszystkie karty powinny mieć ten sam kolor frontu. Ustawcie pojemniczek na środku planszy tak, aby każdy miał do niego dostęp. Każdy gracz wybiera kolor pionka, którym będzie grał i umieszcza go na polu „Start”. Każdy gracz otrzymuje po trzy karty „Czas” i po trzy karty „Zmiana”.

ROZGRYWKA

- Najmłodszy z graczy rozpoczyna grę. Będzie teraz siedział na „Gorącym Krześle”. Gracze przystępują do gry zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
- Gracz po prawej stronie „Gorącego Krzesła” lub Prowadzący wyciąga kartę i czyta głośno pytanie. Wszystkie karty zaczynają się od zwrotu: „Wymień 3...” lub „Wymień 2...” w zależności od koloru na karcie. Jeżeli gracze mają różny stopień zaawansowania, można przed grą ustalić, którzy będą odpowiadać na pytania z żółtej strony kart, a którzy na pytania ze strony czerwonej.
- Czytający pytanie powinien odwrócić czasomierz, aby go wystartować. Osoba, która w danym momencie odpowiada na pytanie ma 5 sekund, aby udzielić trzech (czerwona strona karty) lub dwóch (żółta strona karty) odpowiedzi. **Przykład: „Wymień 2 postacie z bajek” - możesz odpowiedzieć np. „Królowa Śniegu” i „Czerwony Kapturek”. Jeśli zdążysz odpowiedzieć zanim wszystkie kuleczki zjadą na dno czasomierza, możesz przesunąć swój pionek na planszy o 1 pole do przodu.**

Gra, w której szybko myślisz i szybko mówisz!

- Jeśli któryś z graczy udzieli odpowiedzi budzącej wątpliwość, cała grupa powinna ustalić, czy pytanie zostaje zaliczone, czy nie. Można przeprowadzić głosowanie poprzez podniesienie ręki!
- Jeżeli gracz siedzący na „Gorącym Krześle” nie odpowie lub udzieli częściowej odpowiedzi przed zatrzymaniem się czasomierza – nie dostaje punktu, a kolejka przechodzi na następną osobę po lewej. Odpowiada ona na pytanie z nowej karty.

WYGRANA

Gracze przesuwają pionki do mety. Pierwszy gracz, który do niej dojdzie – wygrywa.

KARTY SPECJALNE

Karty specjalne mogą być użyte przez gracza w jego kolejce po odwróceniu czasomierza. Są dwa rodzaje kart: „Czas” oraz „Zmiana”. Jeśli gracz siedzący na „Gorącym Krześle” chce użyć którejś z tych kart, musi szybko po usłyszeniu swojego pytania krzyknąć: „Czas” albo „Zmiana”. Do jednego pytania można użyć tylko jednej karty.



KARTY CZAS

Jeżeli gracz siedzący na „Gorącym Krześle” zdecyduje się użyć tej karty po usłyszeniu pytania, otrzymuje dodatkowe 5 sekund na odpowiedź. Kiedy czasomierz odmierzy 5 sekund, osoba czytająca pytanie odwraca go ponownie.



KARTY ZMIANA

Jeśli graczowi siedzącemu na „Gorącym Krześle” nie podoba się otrzymane pytanie, może je wymienić na inne dzięki użyciu karty „Zmiana”. Zaraz po usłyszeniu pytania musi zawołać „Zmiana”. Jeśli nie udzieli poprawnej odpowiedzi na nowe pytanie, kolejka przechodzi na następnego gracza.



KOLOROWA STREFA

Gracz, którego pionek stoi na polu „Kolorowa strefa” ma dodatkowe 5 sekund na odpowiedź. Pole to działa identycznie jak karta „Czas”. Kiedy czasomierz odmierzy 5 sekund, osoba czytająca pytanie odwraca go ponownie. Uwaga! Stojąc na tym polu, nie można używać kart specjalnych!

CZASOMIERZ

Czasomierz powinien być odwracany szybkim, zdecydowanym ruchem i postawiony stabilnie na stole tak, aby kuleczki stoczyły się razem na dół. 5 sekund mija, gdy wszystkie kulki skończą się kręcić po spiralach i dotrą na sam spód. Dźwięk wydawany przez czasomierz jest tylko dodatkowym efektem rozpraszającym uwagę i nie mierzy czasu.



TREFL SA
ul. Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Polska
www.trefl.com

Made in Poland

Opracowanie gry: **Paulina Kortas, Adam Bukowski, Jacek Zdybel, Bartosz Odorowicz**

Opracowanie graficzne: **Sebastian Goyke**

Opracowanie techniczne: **Grzegorz Traczykowski**



Copyright © 2019 PlayMonster LLC. All rights reserved.
5 Second Rule is a trademark of PlayMonster LLC.